

本当にオタクは IT に強いのか？ — オタクレベル及び IT レベルの設定と、その相関関係の研究 —

別宮 玲

国際コミュニケーション学科

ABSTRACT

「オタクは機械に強い」、「オタクは IT に強い」という命題について、その真偽を確かめるべく調査を行なった。調査はデジタルネイティブ 200 人を対象として行い、その結果を IT スキルの得手・不得手とオタクとしての深度（オタクレベル）の関係を視覚化する事で示している。

調査の結果、アニメーションや漫画への関心の高さと IT スキルの間に相関関係は見られなかったが、ゲームへの関心の高さと IT スキルの間には関係が見られた。

本論は、デジタルネイティブ中心の社会における次世代情報システムのインターフェースと、同世代におけるビジネスコンテンツの研究の一環として、執筆された。

Keywords: デジタルネイティブ、オタクネイティブ、情報システム、オタクレベル、IT スキル

1. はじめに

子供のころからインターネットやパソコンが整備されていた世代をデジタルネイティブと呼ぶ。デジタルネイティブが社会の中核を担う時代における情報システムは、彼らにとって効率の良いものが主流となるだろう。既に、入出力インターフェースはもちろん、システムで扱われるコンテンツにも、その変化は現れ始めている。

今後更にデジタルネイティブの社会進出が進むことで、ビジネスの現場で求められるスキル標準が、それ以前と以後とで大きく変化することが予測される。これに並行するようにビジネスコンテンツにおいては、その世代的なキーワードのひとつとして「オ

タク」が大きく取り上げられている。

本論では、今後のスキル標準に影響を与えるであろうデジタルネイティブと、コンテンツとして、またビジネスの市場として注目されるオタクという存在について、その定義を確認すると共に、デジタルネイティブのスキルとオタクとしての深度（オタクレベル）との相関関係を見出すことを目的とする。

2. 背景

オタクとは、アニメや漫画やゲームなどのサブカルチャーを好む層を指す日本発祥の言葉である。

日本におけるデジタルネイティブを研究する際、オタクを無視することはできない。

なぜならば、デジタルネイティブの中心世代と、オタクを受け入れる層（言い換えればライトオタク層）には、大きな世代的な重複が見られるからである。

2.1 日本におけるデジタルネイティブの定義

1990 年代後半より、日本でのインターネットの普及が急速に進んだ。1995 年の Microsoft Windows 95 の発売による一般家庭への汎用的な OS の普及、阪神淡路大震災以降の国内の情報インフラの整備などをきっかけにしたインターネットの普及は 2003 年でひとつのピークを迎える。内閣府「インターネット世帯利用率の推移」によると、1996 年には 3.3% だったインターネット普及率は 2000 年で 34.0% に達し、2002 年では 81.4% となっている。続く 2003 年以降は 90% 前後で安定している。このころ中学校に入学した年齢（13 歳）を中心に、日本におけるデジタルネイティブを考えるこ

とができる。

2.2 日本におけるオタクの定義

オタクという言葉は、現在既に一般的になっている。東京大学教養学部におけるオタク文化論の開講、東京大学大学院情報学環が開設した「コンテンツ人材養成プログラム」など学術機関においても研究が進んできた。現時点において、オタクとは、特定分野における関心が高い人間をさすものではなく、アニメ、マンガ、ゲーム、映画、音楽など複数分野への関心を持ち、分野を横断する知識の横展開を行う人間であり、この点がオタクとマニアを区別するものであると考えられる。また2000年には岡田斗司夫によって「進化した視覚を持つ人間」、「高性能のレファレンス能力を持つ人間」、「飽くなき向上心と自己顕示欲（を持つ人間）」といった定義がなされている。

これらオタクをターゲットとしたいいわゆる「オタク市場」だが、2011年度においては従来のオタクであるコア層のみならず一般層を取り込む傾向にある。矢野研究所の調査結果によると、恋愛シミュレーションゲーム市場規模は前年度比30.4%増の146億円、オンラインゲーム市場規模は前年度比29.2%増の3,868億円といずれも前年度比3割増と大幅に拡大した。ボーカロイド、アイドル、メイド・コスプレ関連サービスは前年度比1割以上の拡大、声優、フィギュア、ライトノベル、電子コミック、コスプレ衣装、ドール、鉄道模型、プラモデル市場は堅調に推移している。

デジタルネイティブの社会進出のタイミングと、このオタク市場の成長のタイミングが一致していることは無視できない。

3. 本研究の主旨

オタクはITが得意であるというイメージがある。「彼はアニメやゲームが好きだから、パソコン得意そう」というものだ。元々は家に籠るタイプの人間が機械に強いというものだったのかもしれないが、現在もこの「オタクはITに強い」というイメージは根強く残っている。

だが本当にそうだろうか？

まず、オタクの特徴的ファクター毎にレベルを設定する。これとITスキルのレベルとの相関関係を調べることで、本件を検証する。

4. 調査

本学の年生200人にアンケートを行った。1984～85年に生まれた彼女らは、まさにデジタルネイティブであるといえる。

本研究では、「オタクレベル」と「ITスキルレベル」を設定し、それぞれのレベル毎の相関関係を調査した。

「オタクレベル」には、「アニメ」、「漫画」、「ゲーム（据え置き機）」、「ゲーム（携帯ゲーム機）」、「ゲーム（携帯電話）」という項目を設定し、これらにどれだけ日常的に接しているかを計測することで、そのレベルを明確にする。レベルは利用頻度を基準に設定した。最高を5もしくは4、最低を1と設定している。

「ITスキルレベル」は所有資格や日常的な利用度を基に設定し、2レベル「得意な学生」と「苦手な学生」に分けた。

このように設定したオタクレベルとITスキルレベルをグラフ上にマッピングすることで、相関関係を明確にする。

オタクレベル（アニメ）に関しては、視聴頻度その他、「ジブリ作品を視聴する可否か」を項目として設定している。ジブリ作品が一般のDVD売上や劇場観客動員数の上位にランキングされている現在、ジブリ作品を視聴する人間＝オタクとは判断し難いためである。

オタクレベル（ゲーム）については、そのハードウェアの形態によって3種類に分けた。ゲーム：据え置き機とは、NINTENDO WiiやSONY PS3などの家庭でテレビなどの出力装置に接続して使用するゲーム機である。ゲーム：携帯ゲーム機とは、NINTENDO 3DSやSONY PSPなど、ゲーム専用開発された携帯機器である。据え置き機との違いは日常的に持ち歩くことが可能か否かで判断している。ゲーム：携帯電話・スマートフォンは、文字通り携帯電話やスマートフォンで遊ぶゲームである。

オタクレベル - アニメ

- Lv.5 週3回以上見る
- Lv.4 週1回以上観る
- Lv.3 たまに観る
- Lv.2 観ない(ジブリだけ観る)
- Lv.1 観ない

オタクレベル - 漫画

- Lv.4 週3回以上見る
- Lv.3 週1回以上観る
- Lv.2 たまに観る
- Lv.1 観ない

オタクレベル - 据え置きゲーム機(Wii, PS3など)

- Lv.5 頻繁にする
- Lv.4 たまにする
- Lv.3 友達が集まったときだけする
- Lv.2 持っているがゲームはしない
- Lv.1 持っていない

オタクレベル - 携帯ゲーム機(DS, PSPなど)

- Lv.5 頻繁にする
- Lv.4 たまにする
- Lv.3 友達が集まったときだけする
- Lv.2 持っているがゲームはしない
- Lv.1 持っていない

オタクレベル - 携帯電話、スマートフォンのゲーム

- Lv.4 頻繁にする
- Lv.3 たまにする
- Lv.2 持っているがゲームはしない
- Lv.1 持っていない

表1：オタクレベルの設定
ジャンル別に設定したオタクレベル

携帯ゲーム機との違いは、本来ゲーム用に開発されたハードウェアであるか、通話など通信機器として開発されたハードウェアであるかで判断している。本論では前者を携帯ゲーム機として定義した。

5. 考察

調査結果は次の通りである。

図1、図2の数値からは、アニメとITスキル間の相関関係は見られなかった。漫画とITスキル間についても同様である。

一方、図3～5のとおりゲームとITスキルの間では相関関係が見られる。

特にゲーム機の所有率とITスキルの相関関係は特筆に価する。

ITが苦手 且つ ゲーム機を所有していない人数

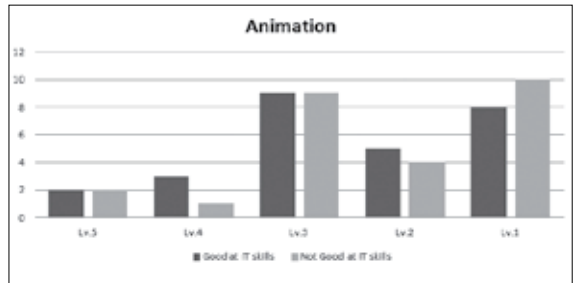


図1：オタクレベル（アニメーション）とITスキル
ITの得手/不得手とオタクレベルの関係を表記

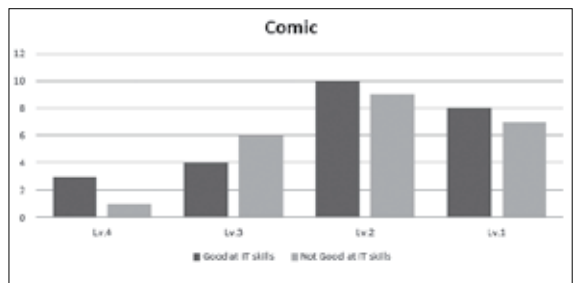


図2：オタクレベル（漫画）とITスキル
ITの得手/不得手とオタクレベルの関係を表記

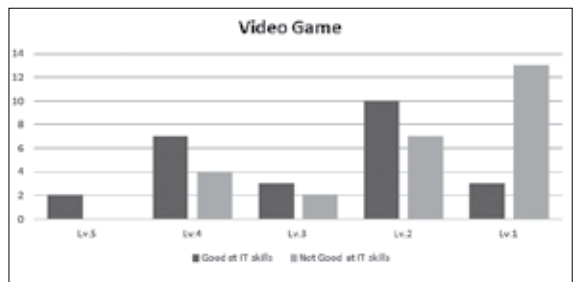


図3：オタクレベル
(ゲーム：据え置きゲーム機)とITスキル
ITの得手/不得手とオタクレベルの関係を表記

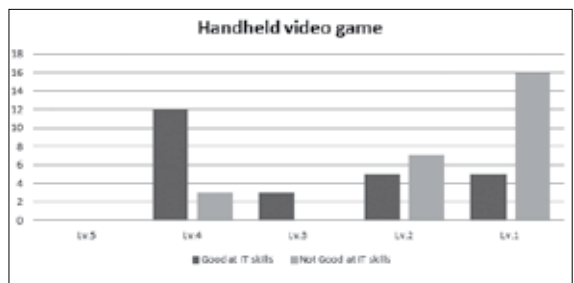


図4：オタクレベル
(ゲーム：携帯ゲーム機)とITスキル
ITの得手/不得手とオタクレベルの関係を表記

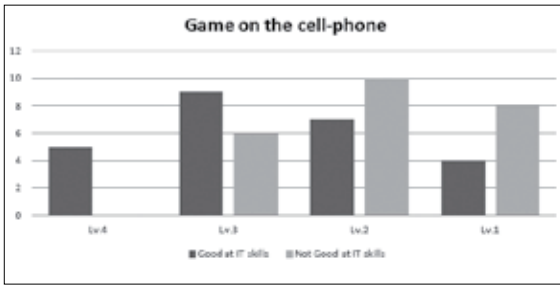


図5：オタクレベル
(ゲーム：携帯電話、スマートフォン) と IT スキル
IT の得手 / 不得手とオタクレベルの関係を表記

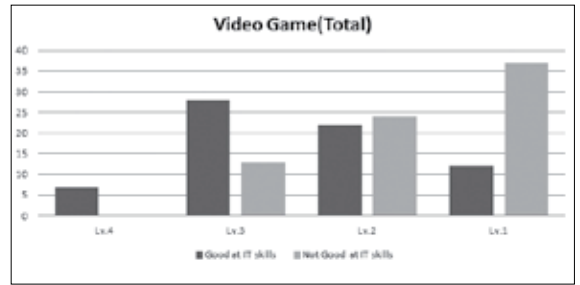


図6：オタクレベル (ゲーム：総合) と IT スキル
IT の得手 / 不得手とオタクレベルの関係を表記。据え置き機、携帯ゲーム、携帯電話・スマホのデータの積み上げ。

は、IT が得意でゲームを所有していない人数の3倍～5倍に上る。その逆に、日常的にゲームをやっている学生の中に IT が苦手であるとする者は0人であった。しかもこれは据え置きゲーム機、携帯ゲーム機、携帯電話でのゲームのすべてにおいて同様の結果である。

ここで更に分析を進めるため、ゲームの調査結果の積み上げを試みる。

据え置きゲーム機と携帯ゲーム機についてはLv.5まで存在するが、携帯電話・スマートフォンのみLv.4までの設定である。そこで積み上げの際には、携帯電話・スマートフォンのレベル設定に存在しない「友達が集まったときだけやる」という項目を他の2ジャンルのレベル設定から削除することで、対応した。

その結果が図6である。

この表ではオタクレベル (ゲーム) と IT スキル間の相関関係を、より明確にみることができる。Lv.1～Lv.3にかけて、所有していない→所有している→たまにプレイするという順にオタクレベルが上がっているが、IT スキルの高い学生的人数がこれに正比例するのに対し、IT スキルの低い学生は反比例している。

6. おわりに

オタクレベルと IT レベルの相関関係を研究してきた。

特に、ゲームへの日常的な関わりが深いほど、IT スキルのレベルが高いことがわかった。

今後は、デジタルネイティブの時代においてゲーム的なインターフェースが有効であるかを研究したい。

特に、ネットワークゲームや各種 SNS の普及により、遠隔地でありながら、ゲームなどの操作を行いながらチャットなどで会話をすることが一般的になってきた。この点に注目したい。

また、本研究ではアニメおよび漫画への関わりが IT スキルへ影響を及ぼしていないことが数値化された。だが、この2項目が IT スキルと無関係であると断ずるのは早計であると考え。近年、アニメや漫画の視聴者の年齢層が上がってきていることにも着目し、引き続き研究を行ないたい。

現在、大人もゲームやアニメなどのオタク的な文化を楽しむオタク社会になりつつある。今後は、子供のころからオタク社会で育ってきた「オタクネイティブ」を生み出すことになるのではないだろうか。

日本におけるデジタルネイティブが IT スキルや情報システムへ影響を与えるように、オタクネイティブが日本の市場に影響を与えることが予想される。

今後更に文化と世代から生まれた情報システムと市場の研究を継続する。

参考文献

矢野経済研究所:「オタク」市場に関する調査結果 2012 (2012)

<http://www.yano.co.jp/press/press.php/001002>

Rei Bekku. (2010) . Considerations of Next-generation Information Systems Focused on Japanese Digital Natives' Daily Communications, Journal Of Management Science Vol.1, pp111-119.

別宮玲：戸板女子短期大学「研究年報」第52号，

日本におけるデジタルネイティブ女性のための情報教育（2010）

内閣府：「消費動向調査」資料 インターネット世帯普及率

<http://www2.ttcn.ne.jp/honkawa/6200.html>

岡田斗司夫：オタク学入門，太田出版（2000）